

Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Blended Learning pada Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara

Tri Indah Prasasti¹, Roberto Kaban²

^{1,2}Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Jl. Binjai-Stabat Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email : sayaindah30@gmail.com, roberto.kaban@yahoo.com

Abstrak. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk aplikasi android yang akan digunakan oleh siswa, mereka juga akan mendapatkan nilai kearifan lokal dari cerita rakyat Sumatera Utara yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data kuantitatif. Hasil penelitian, pertama adalah proses pengembangan media dengan menggunakan metode 4D Thiagarajan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Kedua, hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase rata-rata 96%, validasi ahli media dengan persentase penilaian rata-rata 87%, uji coba individu dengan persentase rata-rata 87%, uji coba kelompok kecil dengan persentase rata-rata 88%, dan uji coba lapangan terbatas dengan persentase rata-rata 90%. Hasil belajar pada materi teks cerita rakyat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* dengan nilai rata-rata 82,81 dan skor rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* 67,65.

Kata Kunci : *blended learning, mobile learning, media pembelajaran.*

Abstract. This learning media is packaged in the form of an android application that will be used by students, they will also get the value of local wisdom from the North Sumatran folklore learned. This research uses a qualitative descriptive approach with quantitative data collection. The results of the research, the first is the media development process using the 4D Thiagarajan method, namely *define, design, develop, and disseminate*. Second, validation results by material experts with an average percentage of 96%, validation of media experts with an average assessment percentage of 87%, individual trials with an average percentage of 87%, small group trials with an average percentage of 88%, and limited field trials with an average percentage of 90%. Learning outcomes on folklore text material after using *blended learning-based learning media* with an average score of 82.81 and an average score before using *blended learning-based learning media* of 67.65.

Keyword : *blended learning, mobile learning, learning media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dapat memudahkan siapa saja untuk mencari informasi apa pun dan di mana pun. Hal ini hendaknya benar-benar dimanfaatkan secara optimal, salah satunya pada perkembangan pendidikan. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Inovasi yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada masa yang mengutamakan perkembangan teknologi dan informasi ini membawa dampak pada dunia pendidikan Indonesia yang tidak bisa dianggap sepele.

Sebuah bentuk pelayanan pendidikan yang diberikan guru kepada siswanya merupakan salah satu dampak Keterlibatan globalisasi dalam pendidikan. [1] Pelayanan ini berupa peningkatan pembelajaran yang inovatif untuk siswa agar menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompetitif. Tetapi, pembelajaran di kelas dengan mengutamakan metode ceramah menjadi sebuah cara yang populer dan seperti suatu warisan di Indonesia. [2]. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kini telah membuat pembelajaran berubah dengan signifikan. Pada pembelajaran konvensional, guru merupakan sumber utama dalam pembelajaran, tetapi pada saat ini peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator. Hal itu disebabkan karena adanya pergeseran peranan guru saat ini [3].

Pemanfaatan teknologi informasi dalam penggunaan media pembelajaran memiliki posisi yang penting yang dapat mendukung dan menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini mewujudkan aplikasi pada dunia pendidikan yang sangat bermanfaat [4]. Pemanfaatan media yang berbasis teknologi dalam mencari bahan pembelajaran dan berkomunikasi langsung dalam pembelajaran di dalam kelas akan memberikan fungsi dan dampak positif bagi guru dan siswa. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam kelas, di luar kelas, ataupun melalui media online. Teknologi media juga membawa peserta didik dalam kegiatan belajar di mana saja atau apa yang disebut lingkungan belajar di manapun [5]. Teknologi media juga



membawa peserta didik dalam kegiatan belajar di mana saja atau apa yang disebut lingkungan belajar di manapun.

Pesatnya kemunculan teknologi baru saat ini merupakan dasar dari timbulnya model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* ini menjadikan sebuah perubahan baru dalam merespon tantangan zaman. *Blended learning* merupakan sebuah istilah dari penggabungan antara metode pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan tatp muka dengan metode pembelajaran yang berbasis teknologi internet yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja [6]. *Blended learning* adalah salah satu cara pembelajaran atau strategi pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan membuat peningkatan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknologi informasi.

Pembelajaran sastra terdapat dalam setiap pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, salah satunya pada jenjang SMK. Sastra adalah salah materi pembelajaran yang penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia karena sebuah karya sastra memiliki pesan-pesan moral yang baik, seni, dan hal lainnya yang berkaitan dengan hubungan kehidupan sesama makhluk hidup lainnya. Sastra adalah sebuah luapan ekspresi, ide, dan pemikiran seseorang yang dapat dituangkan dan dicurahkan dalam sebuah bentuk karya tulis maupun lisan dengan menggunakan rasa [7]. Secara langsung maupun tidak langsung, pembelajaran sastra dapat membantu siswa dalam memperluas wawasan dan pengetahuannya mengenai tradisi pada kehidupan bermasyarakat dan kehidupan manusia lainnya, menambah cara pandang siswa agar lebih terbuka dan kritis terhadap permasalahan secara personal dan bermasyarakat, dan pembelajaran sastra juga akan menambah kesadaran siswa terhadap konsep sains dan teknologi yang beragam.

Pembelajaran sastra pada mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMK kelas X salah satunya yaitu memahami kearifan lokal melalui sebuah cerita rakyat. Cerita rakyat dapat dimaknai sebagai sebuah gambaran suatu lingkungan sosial masyarakat yang sangat berkaitan dengan nilai budaya dan nilai sosial pada masyarakat tertentu [8]. Cerita rakyat merupakan salah satu genre sastra lisan yang mempunyai banyak manfaat, baik bagi siswa maupun masyarakat penganutnya. Cerita rakyat mengandung nilai moral dan nilai pendidikan yang bermanfaat untuk para penikmatnya. Cerita rakyat merupakan sastra lisan yang muncul dan berkembang di lingkungan suatu masyarakat. Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang tumbuh berkembang dan hidup di lingkungan suatu masyarakat dan diturunkan atau diwariskan kepada orang-orang sekitarnya dengan cara disampaikan dan diungkapkan secara lisan. [9]. Kearifan lokal juga terkandung dalam cerita rakyat. Tetapi, dengan masuknya budaya internet dan televisi yang menyajikan cerita yang modern yang mudah diterima masyarakat luas dan menyajikan cerita-cerita yang lebih beragam maka secara langsung berdampak pada cerita rakyat yang tidak dikenal lagi oleh generasi penerusnya. Oleh sebab itu, sebagai seorang pendidik, yaitu guru, harus membuat inovasi dalam mengembangkan cerita rakyat pada pembelajaran di sekolah agar siswa di sekolah tertarik dan lebih berminat dalam mempelajari dan mendalami kearifan lokal yang ada di sekitarnya, terutama di Sumatera Utara. Pembaharuan yang diberikan oleh guru harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang serba internet ini agar dapat menunjang minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari cerita rakyat. Ditambah lagi dengan asumsi bahwa pembelajaran cerita rakyat hanya sebagai pelengkap dan tambahan mata pelajaran saja karena yang terpenting untuk siswa SMK adalah pembelajaran produktif yang dianggap sebagai motivasi utama dalam memasuki SMK.

Pembelajaran cerita rakyat khususnya cerita rakyat Sumatera Utara akan sangat menarik dan inovatif jika dikemas dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *blended learning*. Hal tersebut disebabkan oleh siswa SMK TKJ yang dibentuk dan ditekankan untuk mendalami tentang teknologi informasi dan komunikasi ini akan sangat bersahabat dan sangat akrab dengan media yang digunakan yaitu komputer dalam pembelajarannya. Selain itu, siswa juga akan mendapatkan nilai kearifan lokal dan pesan-pesan moral dalam cerita rakyat Sumatera Utara.

Media Pembelajaran

Melalui kegiatan belajar mengajar di kelas maka guru dapat menyajikan materi pembelajarannya kepada siswa. Penyajian dan materi pembelajaran ini akan tersampaikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh siswa atau peserta didik. Penyajian atau penyampaian materi pembelajaran ini membutuhkan sarana yang mampu membantu tersampainya pesan atau materi kepada siswa dengan baik. Pembaruan dan kreativitas sebagai guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media ajar sangat diharapkan saat memaparkan serta menyajikan materi pembelajaran di kelas [10]. Dalam prose pembelajaran, terdapat beberapa manfaat lain dari media pembelajaran yang harus kita ketahui, yaitu: (a) dengan menggunakan media pembelajaran maka pembelajaran akan lebih bervariasi dan inovatif sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar; (b) maksud dan tujuan dari materi ajar akan lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan baik dan akan berkesempatan untuk menguasai dan mencapai suatu tujuan pembelajaran; (c) adanya variasi dalam mengembangkan metode mengajar karena tidak hanya dilakukan secara konvensional saja atau penyampaian



materi secara verbal saja sehingga tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa dan guru pun tidak terlalu kehabisan tenaga untuk mengajar; dan (d) siswa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memperagakan, mengomunikasikan, dan lainnya karena siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajarnya.

Teks Cerita Rakyat

Masing-masing suku bangsa memiliki karya sastra berupa cerita rakyat. Kita bisa mendapatkan sebuah pengetahuan di dalam cerita rakyat tersebut, selian itu cerita rakyat juga dapat menumbuhkan inspirasi dalam menerapkan sesuatu pada zaman sekarang ini. Cerita rakyat juga mengandung nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menjadikan beberapa tokoh dari sebuah cerita rakyat sebagai suri tauladan untuk kehidupan saat ini [11]. Cerita rakyat pada awalnya disampaikan melalui media lisan oleh seseorang dalam sebuah kelompok masyarakat. Penyampaian cerita rakyat secara lisan tersebut dibantu dengan alat peraga atau alat pengingat, akibatnya adalah banyak sastra lisan yang memudar dan lama-kelamaan semakin hilang karena tidak dapat dipertahankan. Hal tersebut terjadi karena penyebaran cerita rakyat dilakukan dari mulut ke mulut atau lisan [12]. Padahal, cerita rakyat banyak mengandung nilai-nilai religius, pesan moral, bahkan pendidikan. Sebagai genre dari sastra lama, cerita rakyat banyak berisi nilai-nilai agama, pesan-pesan moral, dan pendidikan.

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk dari folklor yang memiliki beberapa ciri pengenal yang membedakan dari kesusastraan lainnya. Ciri-ciri cerita rakyat antara lain yaitu bersifat fantastis, istana sentries, dan didaktis. Isi yang fantastis maksudnya menggambarkan bahwa masyarakat pada masa itu diwarnai oleh kepercayaan animisme dan dinamisme, istana sentries maksudnya yaitu cerita rakyat tersebut merupakan pengisahan tentang keluarga raja dan keistanaan, lalu bersifat didaktis maksudnya tampil karena ceritanya berusaha menggurui dan menanamkan nilai-nilai pendidikan pada penikmatnya. Cerita rakyat banyak menggunakan bahasa klise sebagai variasinya. Sering pula setiap cerita diawali dengan kata-kata seperti, konon, khabarnya, pada zaman dahulu kala dan lain-lain. Dalam cerita rakyat, nama-nama pengarang sering tidak disebutkan, sehingga hasil sastranya kebanyakan anonim karena masyarakat lama cenderung bersifat kolektif, tidak muncul secara individual.

Cerita Rakyat Sumatera Utara

Setiap daerah di Indonesia memiliki ceritanya sendiri yang menjadi originalitas daerah tersebut. Beredarnya cerita rakyat yang tersebar luas di masyarakat ini pun kini menjadi bagian dari sejarah daerah itu sendiri yang dapat diambil pelajaran dari ceritanya. Masyarakat Sumatera Utara sebagian masih menjaga dan menuturkan cerita rakyat kepada anak dan cucunya [13]. Cerita rakyat masih dikaitkan dengan ciri khas suatu daerah untuk tetap mempertahankan kebudayaannya, khususnya Sumatera Utara.

Sumatera Utara memiliki cerita rakyat yang banyak, namun keberadaannya masih belum tersebar luas sehingga siswa di sekolah hanya sedikit yang mengetahui cerita rakyat Sumatera Utara. Hal ini dikarenakan buku pelajaran yang mereka gunakan menyajikan cerita rakyat nusantara yang berasal dari daerah lain. Sementara itu, siswa tidak menyadari kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri, khususnya cerita rakyat. Beberapa cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara antara lain seperti asal-usul Desa Sirambas, asal-usul Panyabungan, asal-usul nama Melayu Percut, Putri Andam Dewi cerita rakyat dari Tapanuli Tengah, legenda Panglima Denai, asal-usul nama lubuk pakam, Sri Putih Cermin cerita rakyat dari Pantai Cermin Serdangbedagai, Batang Kuis, Danau Laut Tador ceitat rakyat dari Kabupaten Batubara, dan banyak lainnya. Cerita-cerita rakyat seperti inilah sangat baik dibaca oleh peserta didik dalam membentuk karakternya. Cerita rakyat daerah ini harusnya terus dikembangkan agar tidak hilang dan semakin mewarnai dunia sastra.

Blended Learning

Blended Learning adalah perpaduan penuh dari pengalaman tatap muka dan pengalaman belajar *online*. Prinsip dasarnya adalah bahwa komunikasi tatap muka dan komunikasi *online* terintegrasi secara optimal sehingga kekuatan masing-masing digabungkan menjadi pengalaman belajar yang unik sesuai dengan konteks dan tujuan pendidikan yang dimaksudkan. “*Blended learning is the combination of different training media (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience*” [14]. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

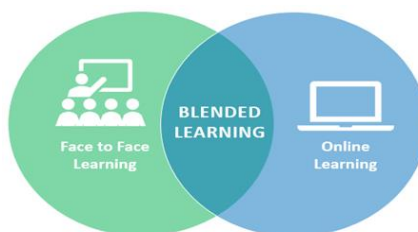
Karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam;



- 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online;
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran;
- 4) Guru dan orang tua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

Blended learning adalah integrasi dari metode-metode pengajaran yang konvensional dengan dunia digital. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengubah budaya belajar mengajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang terpusat pada siswa. Kegiatan belajar dilaksanakan secara aktif dan lebih praktis daripada mendengarkan ceramah pasif di dalam kelas. Selain itu, guru mengambil peran sebagai fasilitator kelas bagi siswa dalam memecahkan masalah. Metode pembelajaran *blended learning* adalah kombinasi dari beberapa metode yang berbeda seperti penggunaan buku teks, situs web, video dan media komunikasi lainnya [15].



Gambar 1. Konsep *Blended Learning*

Blended learning adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran di mana instruksi yang disampaikan melalui campuran pembelajaran *online* dan tradisional yang dalam pelaksanaannya dipimpin oleh instruktur atau pengajar [16]. *Blended learning* memungkinkan pelajar untuk belajar mandiri di luar kelas, mendapatkan materi online, dan terlibat dalam komunikasi dua arah dengan peserta dan instruktur di luar jam studi lainnya. Metode ini juga menetapkan kecerdasan mahasiswa pada penggunaan teknologi (literasi teknologi), dan akses informasi pendidikan sebagai sumber belajar (literasi informasi).

Mobile Learning

Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, *mobile learning* diharapkan akan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa datang. Program *mobile learning* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah program media pembelajaran berbasis ponsel/HP/*mobile/gawai*.

Konsep pembelajaran *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *m-learning* atau *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat *handphone* (telepon genggam/gawai).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development (R&D)*, yaitu metode penelitian berupa pengembangan terhadap media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk [17]. Adapun tujuan penelitian ini yaitu ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran cerita rakyat Sumatera Utara oleh siswa kelas X SMK.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan, yang mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan singkatan dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Harapan Mekar-1 Medan, yaitu siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Sampel penelitian ini adalah kelas X TKJ-1 yang berjumlah 32 siswa. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *blended learning*.

Pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran yaitu *mobile learning* berbasis *blended learning* dengan bentuk media *online* dan *offline* dalam pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap Define (pendefinisian)

Proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat berbasis *blended learning* dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan)

Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi android secara *online* dan *offline* untuk kelas X SMK seccara garis besar memuat tampilan pada aplikasi android (*offline*) dan tampilan pada web (*online*). Tampilan materi pada aplikasi android meliputi menu prakata, kompetensi inti (KI), KD dan IPK, tujuan pembelajaran, defenisi dan manfaat cerita rakyat, glosarium, daftar pustaka, evaluasi dan profil pengembang. Sementara, tampilan materi secara *online* meliputi jenis-jenis cerita rakyat, nilai-nilai dalam cerita rakyat, unsur-unsur cerita rakyat, teks cerita rakyat Sumatera Utara, lembar kerja 1 yang menyajikan teks cerita rakyat Sumatera Utara secara *online*, dan lembar kerja 2 yang menyajikan film cerita rakyat Sumatera Utara secara *online*, dan petunjuk.

Penulis juga memperhatikan penyajian video-video pada web maupun android. Sajian video dimasukkan dalam web karena kapasitas yang cukup besar jika dimasukkan dalam aplikasi android, jadi pada saat siswa melihat sajian materi pada materi *offline*, siswa dapat mengklik tombol video yang akan terhubung langsung ke internet dan masuk ke web. Beberapa film cerita rakyat Sumatera Utara yang disajikan yaitu film Asal-Usul Danau Toba dan Asal-Usul Pulau Si Kantan, dan beberapa teks cerita rakyat Sumatera Utara yang dapat dibaca dan diunduh langsung secara gratis oleh siswa yaitu teks cerita rakyat Legenda Kecak Mendai, Legenda Panglima Denai, Asal-Usul Nama Lubuk Pakam, Legenda Guru Patimpus dan Datuk Bangun, Legenda Nyak Hasyim, dan Legenda Panglima Hitam [18].

Tahap Develop (Pengembangan)

Teks cerita rakyat Sumatera Utara yang disajikan dalam pengembangan media ini adalah cerita rakyat Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi android secara *online* dan *offline* untuk kelas X SMK seccara garis besar memuat hal berikut:

1. Tampilan pada Android

a) Tampilan Cover (Pembuka) dan Tampilan Menu Utama

Tampilan pembuka merupakan halaman pembuka dari media pembelajaran materi teks cerita rakyat Sumatera Utara. Tampilan ini terdapat salam pembuka, judul, logo Universitas Negeri Medan, nama penulis, kelas dan jurusan pengguna produk, dan nama pembimbing.

Tampilan menu utama memuat prakata, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, defenisi dan manfaat cerita rakyat, karakteristik cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat, lembar kegiatan 1, nilai-nilai dalam cerita rakyat, lembar kegiatan 2, unsur-unsur dalam cerita rakyat, teks cerita rakyat Sumatera Utara, kuis, evaluasi, petunjuk, glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang. Tampilan menu utama diberi latar yang cerah dengan warna kuning dan hitam. Tampilan kompetensi inti memuat kompetensi inti 1 hingga kompetensi 4, ketika mengklik salah satu menu makan akan muncul isi dari kompetensi tersebut. Tampilan pembuka, menu utama, dan tampilan kompetensi inti dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Pembuka



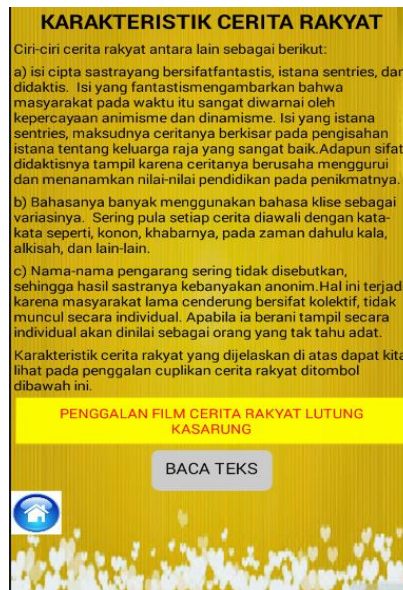
Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Kompetensi Inti

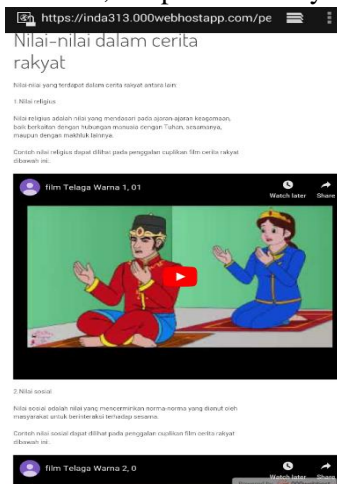
UJ TAMPILAN VISUAL VISUAL

Materi pembelajaran berisikan materi-materi teks cerita rakyat Sumatera Utara yang akan dipelajari siswa sehingga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Pada menu materi terdapat definisi dan manfaat cerita rakyat, karakteristik cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat, nilai-nilai dalam cerita rakyat, unsur-unsur cerita rakyat, dan teks cerita rakyat Sumatera Utara. Materi pembelajaran disajikan secara *online* dan *offline*. Materi pembelajaran yang disajikan secara *offline* yaitu sebagai berikut.



Gambar 5. Tampilan Menu Materi yang Disajikan Secara Offline

Sementara, tampilan materi yang disajikan secara *online* dalam web yaitu sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan Materi Nilai-Nilai dalam Cerita Rakyat yang Disajikan secara *online* dari Website



Gambar 7. Tampilan Menu Materi Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara yang Disajikan Secara *Online*

e) Tampilan Lembar Kegiatan 1 dan 2

Tampilan lembar kegiatan 1 memuat tentang soal latihan yang akan dikerjakan siswa dengan melihat teks cerita rakyat “Legenda Kecak Mendai” yang disajikan dalam bentuk *online* dan dapat di unduh oleh siswa. Sementara, pada lembar kegiatan 2 memuat tentang soal latihan yang akan dikerjakan siswa dengan menonton film “Asal-Usul Pulau Si Kantan” terlebih dahulu yang disajikan dalam bentuk *online* yang terhubung langsung ke web. Tampilan lembar kegiatan 1 dan 2 adalah sebagai berikut.



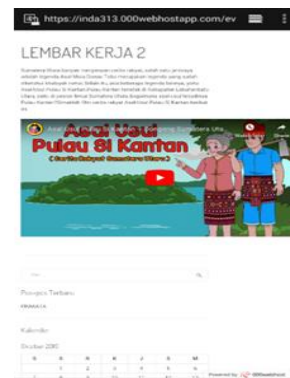
Gambar 8. Tampilan Lembar Kerja 1



Gambar 9. Tampilan Sajian Cerita Rakyat pada Lembar Kerja 1



Gambar 10. Tampilan Lembar Kerja 2



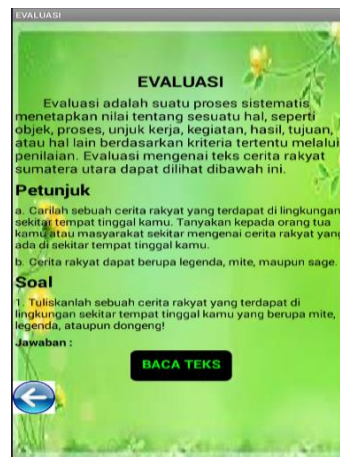
Gambar 11. Tampilan Sajian Cerita Rakyat pada Lembar Kerja 2

f) Tampilan Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara, Tampilan Evaluasi dan Tampilan Glosarium

Pada menu tampilan teks cerita rakyat terdapat ikon judul-judul cerita rakyat Sumatera Utara yaitu Legenda Kekac Mendai, Legenda Panglima Denai, dan Asul-Usul Nama Lubuk Pakam. Jika menekan ikon tersebut maka kita akan terhubung langsung ke web dan menampilkan teks cerita rakyat yang dipilih. Teks tersebut juga dapat diunduh siswa agar dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Tampilan evaluasi memuat soal evaluasi untuk siswa yang menjadi akhir dari pembelajaran teks cerita rakyat. Tampilan glosarium merupakan tampilan daftar kata dan istilah yang ada pada materi teks cerita rakyat. Glosarium ini membantu siswa dalam mencari arti kata atau istilah yang tidak mereka ketahui.



Gambar 12. Tampilan Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara



Gambar 13. Tampilan Evaluasi



Gambar 14. Tampilan Glosarium

2. Hasil Tampilan Pada Web

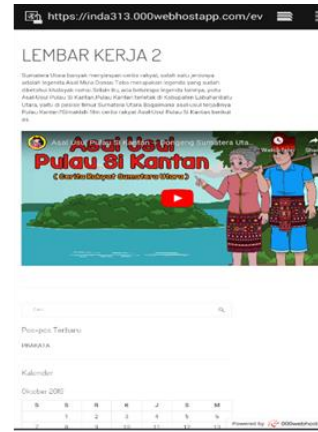
a) Tampilan Menu Utama dan Tampilan Lembar Kegiatan Siswa

Tampilan pada web memiliki menu utama yang sama dengan menu utama pada android. Hasil tampilan web dapat dilihat sebagai berikut. prakata, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, definisi dan manfaat cerita rakyat, karakteristik cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat, lembar kegiatan 1, nilai-nilai dalam cerita rakyat, lembar kegiatan 2, unsur-unsur dalam cerita rakyat, teks cerita rakyat Sumatera Utara, kuis, evaluasi, petunjuk, glosarium, daftar pustaka, profil pengembang dan profil pembimbing.

Tampilan lembar kegiatan siswa terdapat pada android yang menyajikan teks dan film cerita rakyat Sumatera Utara dalam bentuk *online* yang langsung terhubung ke web. Berikut adalah tampilan sajian teks dan film cerita rakyat Sumatera Utara pada lembar kegiatan siswa. Tampilan menu utama dan tampilan lembar kegiatan siswa pada web dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 15. Tampilan Menu Utama Pada Web

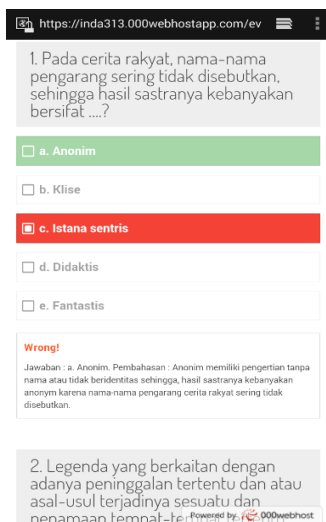


Gambar 16. Tampilan Lembar Kegiatan Siswa

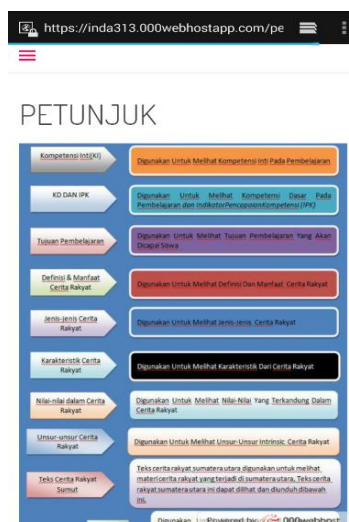
c) Tampilan Kuis, Petunjuk, dan Fitur *Chatting* Pada Web

Kuis dapat dijawab langsung oleh siswa pada web. Kuis merupakan soal pilihan berganda yang dapat dijawab oleh siswa dengan menampilkan langsung apakah jawaban siswa benar atau salah, kemudian terdapat sajian alasan mengapa jawaban tersebut benar, sehingga siswa dapat mengetahui langsung berapa skor yang diperoleh.

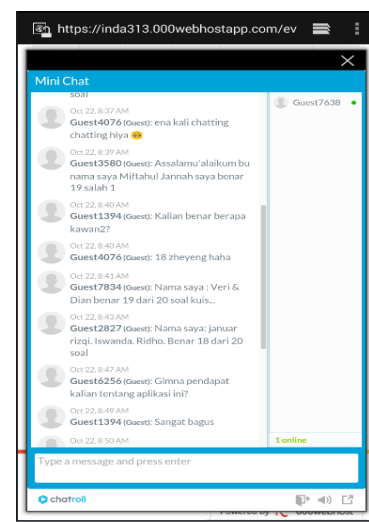
Tampilan petunjuk berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran terkait fungsi-fungsi yang terdapat pada media pembelajaran. Tampilan petunjuk akan memberikan penjelasan kepada siswa ketika menggunakan media pembelajaran. Kemudian, pada web terdapat fitur *Minichat* yang berfungsi untuk berkomunikasi langsung antara siswa dengan guru. Tampilan kuis, petunjuk, dan fitur *Minichat* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 17. Hasil Tampilan Kuis



Gambar 18. Hasil Tampilan Petunjuk



Gambar 19. Hasil Tampilan Fitur *Minichat* pada Web

Tahap *Diseminate* (Penyebarluasan)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu berupa media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* dengan bentuk aplikasi android yang disajikan dalam bentuk *online* dan *offline*. Media pembelajaran tersebut merupakan produk akhir yang dikembangkan penulis. Tahap penyebarluasan ini dalam tiga kegiatan, yaitu *validation testing*, *packaging* (pengemasan), dan *diffusion and adaption* (penyerapan dan adaptasi).

2. Validasi Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil validasi ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran berbasis *blended learning* dari aspek kelayakan isi, berada dalam kriteria “sangat baik” dengan presentase 95%. Terdapat 14 butir indikator yang

dinilai “sangat baik”, yaitu kesesuaian kompetensi, kelengkapan materi cerita rakyat, keluasan materi cerita rakyat, keakuratan konsep, keakuratan contoh kasus, keakuratan gambar dan ilustrasi, keakuratan istilah-istilah, keakuratan acuan pustaka, kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, menampilkan teks cerita rakyat sebagai contoh, gambar dan ilustrasi kehidupan sehari-hari, menggunakan teks cerita rakyat Sumatera Utara, mendorong rasa ingin tahu, dan menciptakan kemampuan bertanya. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kelayakan Isi

No.	Kriteria	Rentang Skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	95%
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$	-
Jumlah			95%

Hasil validasi ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran berbasis *blended learning* dari aspek kelayakan penyajian, berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 94%. Terdapat 10 butir indikator yang dinilai, yaitu konsisten sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran, keruntutan penyajian konsep, keterlibatan peserta didik, berpusat pada peserta didik, merangsang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, bagian pendahuluan, isi, dan penutup, soal latihan, contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran, soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, dan kunci jawaban soal latihan. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi Tentang Kelayakan Penyajian

No.	Kriteria	Rentang Skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	94%
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$	-
Jumlah			94%

Hasil validasi ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran berbasis *blended learning* dari aspek kelayakan bahasa berada pada kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 100%. Terdapat 6 butir indikator yang dinilai “Sangat Baik”, yaitu kesesuaian dengan tingkat pemahaman intelektual, keterbacaan pesan, ketepatan kaidah bahasa, keefektifan kalimat, ketercermatan materi, dan kemudahan pemahaman bahasa. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kelayakan Bahasa

No.	Kriteria	Rentang Skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	100%
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$	-
Jumlah			100%

Hasil validasi ahli media terhadap kualitas media pembelajaran pada teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* dari aspek kelayakan penyajian, berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 88%. Terdapat 14 butir indikator yang dinilai “sangat baik”, yaitu kesesuaian materi pada android dengan web, ketepatan warna tulisan dan *background*, ketepatan pemilihan jenis huruf, ketepatan pemilihan ukuran huruf, ketepatan pemilihan warna tombol, ketepatan pemilihan warna teks, kejelasan gambar, kemenarikan sajian video, kesesuaian video dengan materi, kemenarikan contoh teks cerita rakyat, kesesuaian cerita rakyat dengan materi, kemenarikan bentuk *button*/navigator, kemenarikan penyajian video, konsistensi tombol. Terdapat 6 butir indikator yang dinilai “baik”, yaitu ketepatan pemilihan warna *background*, kejelasan



music/suara, penempatan tombol, ketepatan pemilihan suara, kejelasan gambar, dan ketepatan ukuran gambar. Hasil validasi dapat ahli media dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kecenderungan Penilaian Ahli Media terhadap Tampilan Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Rentang Skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	88%
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$	-
Jumlah			88%

Hasil validasi ahli media terhadap kualitas media pembelajaran pada teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* dari aspek pemrograman, berada pada kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 85%. Terdapat 7 indikator yang dinilai “Sangat Baik”, yaitu kemudahan pemakaian program, kemudahan memilih menu program, kebebasan memilih materi untuk dipelajari, kemudahan dalam menonton video, kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi), kemudahan dalam menghubungkan ke web, dan perpindahan antara android ke situs web tidak mengganggu aplikasi. Terdapat 3 indikator yang dinilai “Baik”, yaitu kecepatan reaksi *button*, kemudahan menjalani aplikasi, dan kecepatan akses sistem. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kecenderungan Penilaian Ahli Media terhadap Pemrograman

No.	Kriteria	Rentang Skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	85%
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$	-
Jumlah			85%

Penilaian yang dilakukan oleh dua ahli media tersebut, meliputi aspek penilaian tampilan media pembelajaran dan pemrograman terhadap media pembelajaran berbasis *blended learning* pada materi teks cerita rakyat Sumatera Utara.

3. Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media dapat diuji dengan melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* serta pencapaian kompetensi dasar yang dituntut dalam RPP. Hasil belajar siswa adalah data yang diperoleh dari pemberian tes melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum menggunakan produk hasil pengembangan dan *posttest* diberikan sesudah menggunakan produk hasil pengembangan yaitu media pembelajaran pada teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning*. Uji coba dilakukan pada kelas X TKJ-1 yang berjumlah 32 siswa. Adapun penilaian terhadap hasil belajar materi teks cerita rakyat didasarkan pada 4 aspek penilaian, yaitu ide pokok, latar tepat, latar waktu, dan nilai yang terkandung pada cerita.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* sebesar 15,16. Diketahui nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* yang dikembangkan (*pretest*) sebesar 67,65 dan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* yang dikembangkan (*posttest*) sebesar 82,81. Perbandingan hasil belajar siswa dari *pretest* ke *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.28 berikut.

Tabel 6. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

No.	Kelompok	Nilai Rata-rata	Selisih
1	Sebelum (<i>pretest</i>)	67,65	15,16
2	Sesudah (<i>posttest</i>)	82,81	



Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pembelajaran berbasis *blended learning* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan pada materi teks cerita rakyat.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* yang sudah dikembangkan sebelumnya. Selisih persentase dari *pretest* ke *posttest* adalah 15,16. Peningkatan hasil tes awal ke akhir merupakan bukti bahwa media pembelajaran berbasis *blended learning* efektif digunakan guru dan siswa pada pembelajaran tes cerita rakyat. Hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memotivasi minat atau tindakan, hasil yang diharapkan adalah melairkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak, pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap dan nilai siswa [19].

Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Nurwahyuningsih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP” dengan hasil temuan rata-rata skor *pretest* sebesar 65,46 dan *posttest* sebesar 79,53. Dari hasil tes peserta didik tersebut dapat dinyatakan adanya peningkatan nilai sehingga produk *mobile learning* layak yang digunakan. Persentase kelulusan peserta didik pada saat pelaksanaan test *pretest* 11,7% yaitu hanya 5 peserta didik dan pada saat pelaksanaan *posttest* 100% yaitu semua peserta didik mencapai nilai tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara bertahap, yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *diseminate* (penyebarluasan); (2) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan “sangat baik” dengan persentase 96,3%. Penilaian hasil validasi dari ahli media yang meliputi 2 aspek dinyatakan “sangat baik” dengan rata-rata persentase 87%. (3) Hasil belajar pada materi teks cerita rakyat siswa kela X SMK Harapan Mekar-1 Medan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* berada pada kategori “sangat baik” dengan rata-rata nilai 82,81 dan rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* sebesar 67,65 yang berada pada kategori “baik”. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa dalam materi menulis teks cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* lebih tinggi dengan selisih persentase dari *pretest* ke *posttest* adalah 15,16.

Saran untuk kegiatan penelitian berikutnya yaitu sebaiknya dapat melakukan uji coba produk pada tahap uji coba lapangan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang berbeda dan peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan media-media pembelajaran yang lain sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ningsih, Y. 2017. Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2):155-164.
- [2] Widiara, I.K. 2018. Blended Learning sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2): 50-56.
- [3] Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan model blended learning berbasis masalah pada mata pelajaran sistem komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 27-38
- [4] Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 401-410.
- [5] Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended learning method within Indonesian higher education institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69-77.
- [6] Hima, L. R. (2017). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi siswa pada materi relasi dan fungsi. *JIPMat*, 2(1).
- [7] Ariyana, A., Purawinangun, I. A., & Rojudin, R. (2022). EVALUASI PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 23-30.



- [8] Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran sastra di sekolah dasar berbasis kearifan lokal (cerita rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21-28.
- [9] Kuswara, K., & Sumayana, Y. (2021). Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317-326.
- [10] Prasasti, T. I. (2022). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Teks Prosedur oleh Siswa Kelas VIII SMP PGRI 3 Medan. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 1(2), 5-8.
- [11] Umri, C. A. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93-100.
- [12] Sahril, N. F. N. (2018). Cerita Rakyat Mas Merah: Kajian Resepsi Sastra. *Kandai*, 14(1), 91-104.
- [13] Nfn, R., Al Banna, H., & Siagian, M. R. (2019). Kearifan Lokal Cerita Rakyat Melayu Langkat. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, 13(2), 127-142.
- [14] Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. John Wiley & Sons.
- [15] Mortera Gutiérrez, F. J. (2015). Faculty best practices using blended learning in e-learning and face-to-face instruction. The Board of Regents of The University of Wisconsin System.
- [16] Bielawski, L., & Metcalf, D. S. (2003). *Blended elearning: Integrating knowledge, performance, support, and online learning*. Human Resource Development.
- [17] Sugiyono (2017) *Penelitian Pengembangan R&D*. Alfabet.
- [18] Balai Bahasa Sumatera Utara: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Bunga Rampai Cerita Rakyat Melayu Deli dan Melayu Serdang dan Cerita Rakyat Mandailing-Natal: dalam Bahasa Mandailing dan Natal, Indonesia, dan Inggris*. Cetakan pertama.
- [19] Sukiman, D., & Jumhana, N. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insani Madani.

